NES-UM-ITA-3

SUPER MARIO BROS. 3™

LIBRETTO D'ISTRUZIONI

Ⓣ

Questo sigillo é la tua garanzia che la Nintendo ha valutato e approvato questo prodotto sulla base dei nostri standards di qualitá, sicurezza, affidabilitá e livello di divertimento, Richiedilo sempre all'acquisto di giochi e accessori per assicurare la completa compatibilitá con il tuo Nintendo Entertainment System.

COMPATIBILE ANCHE CON I "CONTROL DECK NES" VERSIONE ITALIANA PRECEDENTEMENTE DISTRIBUITI DA MATTEL.

Grazie per aver acquistato la cassetta "Super Mario Bros 3™" creata dalla Nintendo per il tuo Nintendo Entertainment System.™

Leggi attentamente questo libretto di istruzioni prima di iniziare il gioco e conservalo poi per futuro riferimento.

INDICE

LA STORIA 5
USO DEI CONTROLLERS 6
NUOVE TECNICHE DI GIOCO 11
MOSSE A TE GIÀ NOTE 14
COME GIOCARE A SUPER MARIO BROS 3 15
COME GIOCARE IN SINGOLO 16
COME GIOCARE IN DOPPIO 27
GLI OTTO REGNI 30
I PERSONAGGI 35

PRECAUZIONI

1) Questo è un gioco di alta precisione. Non esporlo a temperature eccessive, non urtarlo nè farlo cadere. Non cercare di smontare la cassetta.
2) Non toccare i terminali, non bagnarli nè sporcarli.
3) Non pulire con solventi quali diluenti, benzene o alcool.
4) Dopo l'uso riponi sempre la cassetta nel suo involucro di protezione originale.
5) Controlla sempre che il bordo della guida di inserimento della cassetta sia libero da residui o materiali estranei prima di inserire la cartuccia nel Game Boy.

Nota: La Nintendo si riserva il diritto di apportare senza preavviso variazioni o cambiamenti ai disegni e alle specifiche fornite se considerate utili al continuo miglioramento del gioco.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.

Messaggio da parte di Mario

"Ciao! Come stai? È da parecchio che non ci vediamo vero? Bowser sta studiandone un'altra delle sue e quindi io e Luigi stiamo per imbarcarci in una nuova avventura. Vuoi venire con noi? Potresti magari darci una mano! Questa volta si tratta di Super Mario Bros 3, l'ultima delle avventure della serie Super Mario Bros. Ti assicuro che non ti annoierai perché sia per i principianti che per gli esperti dei nostri giochi il divertimento è assicurato! Vieni diamo un'occhiata un po' dettagliata a Super Mario Bros 3!"

Bowser è tornato!!!

" Ha, Ha, Ha! Ecco i miei sette figli che mi aiuteranno a prendere il controllo del Mondo dei Funghi (Mushroom World)!"

Ed ecco i figli di Bowser!

"La cattiveria è il nostro pane!!"

STORIA

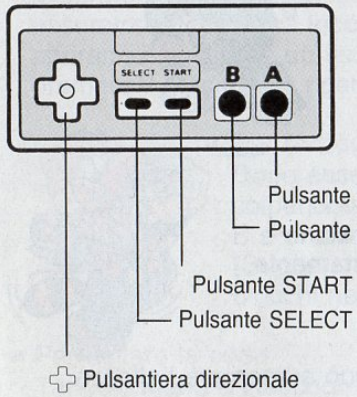
Il Regno dei Funghi (Mushroom Kingdom) è sempre stato un posto tranquillo grazie anche alle imprese di Mario e Luigi. Questo regno fà da anticamera al Mondo dei Funghi dove purtroppo non tutto fila liscio. Bowser ha inviato i suoi 7 figli per crearvi confusione e disastri. Così i figli di Bowser hanno rubato le bacchette magiche reali da ognuno dei Regni di quel mondo trasformandone i Re in animali. Mario e Luigi dovranno riconquistare le bacchette magiche e riportare tutti i Re alla loro forma originale. "Arrivederci! E buona fortuna!" augurarono loro la Principessa e Toad mentre Mario e Luigi si avviavano verso la loro nuova avventura nel Mondo dei Funghi.

"Abbiamo rubato le 7 bacchette magiche ai 7 Re. Ognuno di noi ne ha una e nostro padre ci ha incaricato di difenderle.

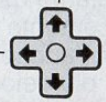
USO DEI CONTROLLERS

Per il gioco singolo usa il controller n. 1
Per giocare con un amico usa i controllers 1 e 2.

Controller 1 / Controller 2



Pulsantiera direzionale



Up (verso l'alto)
- Mario può passare attraverso una porta.
- Premendo il pulsante A contemporaneamente a questo pulsante Mario può saltare fuori dall'acqua.
- Premendo contemporaneamente il pulsante A e questo pulsante Mario può infilarsi dentro a un tubo rovesciato.

Down (verso il basso)
- Mario può accovacciarsi tranne Frog Mario
- Mario può infilarsi in un tubo.
- Se il terreno è inclinato Mario può scivolarci sopra (tranne Frog Mario).

Left and Right (Sinistra e Destra)
- Mario può spostarsi a destra o a sinistra e tenendo premuto il pulsante B mentre si sposta in una di queste direzioni può cominciare a correre.

Pulsante A

- Per saltare
  Più a lungo tieni premuto il pulsante A più in alto sarà il salto.

- Per nuotare
  Mario può nuotare nell'acqua premendo ripetutamente il pulsante A.
  Se Mario a quel punto indossa il costume da rana puoi farlo nuotare premendo semplicemente la pulsantiera direzionale. Premendo poi anche il pulsante A Mario può nuotare ancor più velocemente.

- Per volare/Galleggiare
  Dopo aver premuto il pulsante A per saltare, Tanooki Mario e Raccoon Mario, premendo lo stesso pulsante A ripetutamente, potranno volare o galleggiare per un breve periodo.

- Super Salto
  Mentre sta effettuando un salto su un nemico Mario può aumentare l'altezza del salto premendo il pulsante A.

Pulsante B

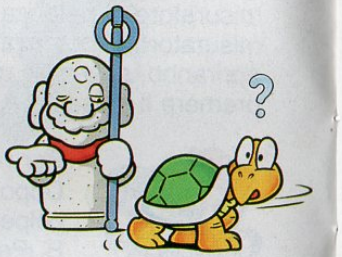
- Per accelerare
  Premendo il pulsante B mentre Mario cammina il ritmo della sua andatura aumenterà. Se Mario si stà muovendo velocemente potrà anche saltare più in alto e più lontano. Continuando ad accelerare, il misuratore di potenza (Power Meter) aumenterà. Non appena il misuratore di potenza toccherà il massimo le braccia di Mario si apriranno, si sentirà un fischio e la P lampeggerà. A quel punto potrai premere il pulsante A ripetutamente per farlo volare.

- Per raccogliere una conchiglia
  Dopo essere saltato su un Koopa potrai raccoglierne la conchiglia colpendola di lato e tenendo al tempo stesso premuto il pulsante B. Per dare un calcio alla conchiglia rilascia il pulsante B. (Suggerimento: questa mossa ti sarà molto utile per spaccare dei blocchi nei punti un po' difficili).

- Per agitare la coda
  Tanooki Mario o Raccoon Mario possono effettuare un attacco di coda (tail attack) premendo il pulsante B. Tu puoi con la tua coda spaccare dei blocchi e sconfiggere dei nemici.

- Per tirare palle di fuoco
  Se Mario raccoglie un Fiore del Fuoco (Fire Flower) può lanciare palle di fuoco premendo il pulsante B.

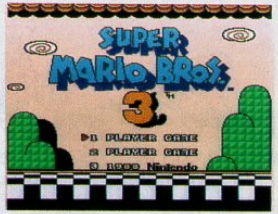
- Per trasformarsi in una statua
  Tanooki Mario può trasformarsi in una statua per un breve periodo premendo contemporaneamente il ✥ pulsate B e la freccia Down. Durante questa trasformazione non è possibile colpirlo.

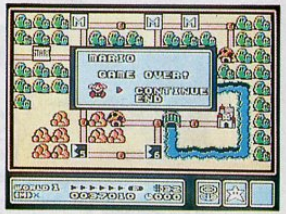


"Grrrrr. Sei un furbo di tre cotte. Con tutte queste mosse nuove sarà difficile battere Mario. Mi conviene avvertire mio padre!"

Pulsante SELECT

- Il pulsante SELECT viene usato per spostare il cursore sullo schermo del titolo e su quello di fine gioco (game over).





Pulsante START

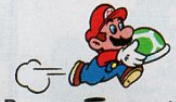
- Serve a dare inizio al gioco.

- Pausa
  Per fare una pausa durante la partita premi il pulsante START. Per ricominciare il gioco premi nuovamente lo stesso pulsante.

NUOVE TECNICHE DI GIOCO

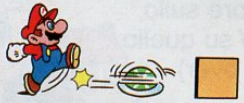
Per tenere in mano una conchiglia

Trattenendo il pulsante B premi

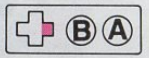


Per correre con in mano una conchiglia

Trattenendo il pulsante B premi



Per calciare una conchiglia

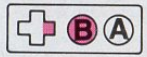


Rilasciando il pulsante B premi

Per rompere un blocco premi

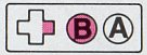
Quando Mario ha la coda

Per accelerare premi



Il misuratore di potenza cresce

Per accelerare di più premi

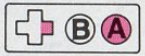


Misuratore al massimo, P comincia a lampeggiare

Per prendere quota

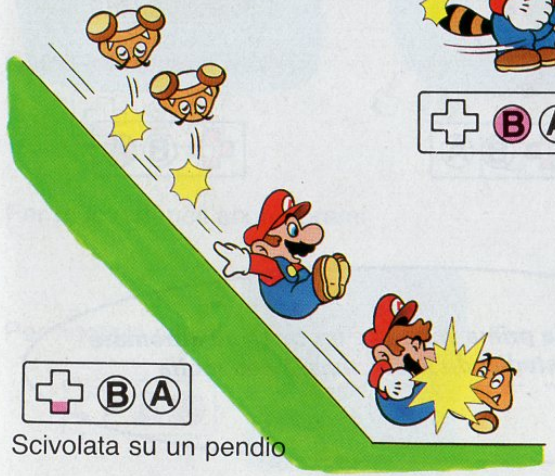
Premi il pulsante A più volte

Mario può volare solo per breve tempo

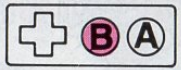


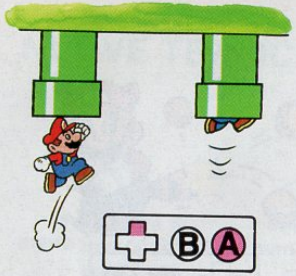
ALTRE NUOVE MOSSE

Colpo di coda



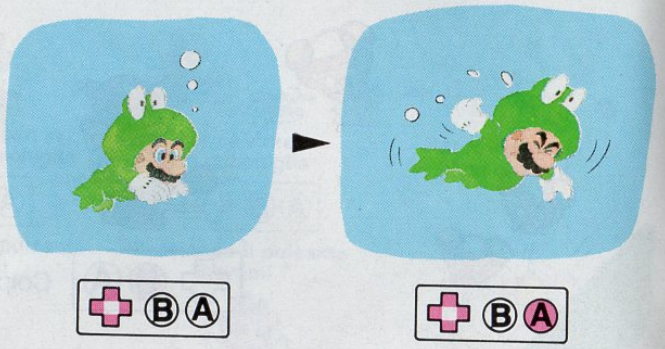
Scivolata su un pendio





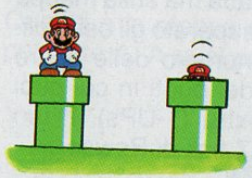
Per Infilarti dentro a dei tubi capovolti premi

Usa il pulsante A per far nuotare Frog Mario velocemente.

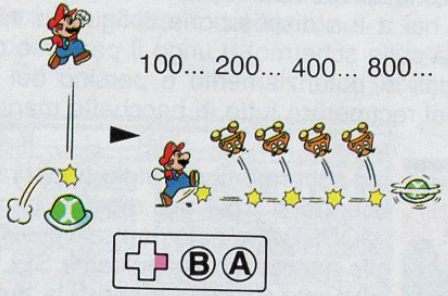


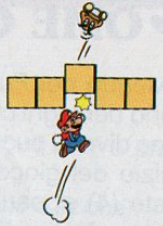
"Questa è la prima volta che mi trovo ad affrontare Mario. Sto studiando le sue mosse con molta attenzione."

MOSSE A TE GIÀ NOTE



Come funzionano i tubi





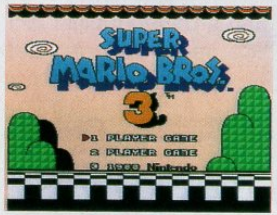
Per muoverti nell'acqua premi

Per nuotare premi

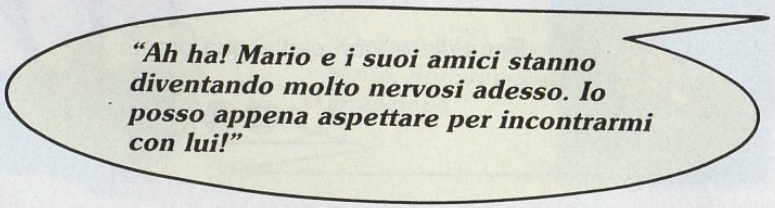
Per saltare fuori dall'acqua premi

COME GIOCARE A SUPER MARIO BROS 3

Nel Mondo dei Funghi ci sono 8 regni nei quali si svolge l'avventura di Mario. Per ognuno dei regni c'è una mappa. Mario può scegliere qualsiasi strada ma sulla mappa ci sono diversi punti che non potrà oltrepassare senza aver prima superato gli ostacoli. All'inizio del gioco hai a tua disposizione 5 figure di Mario (il numero delle figure rimaste (4) apparirà sullo schermo). Lungo il percorso ci sono dei punti in cui puoi ottenere degli articoli di potenziamento e persino dei Mario extra (1-UPs). Il tuo compito consiste nel recuperare tutte le bacchette magiche dai 7 figli di Bowser.

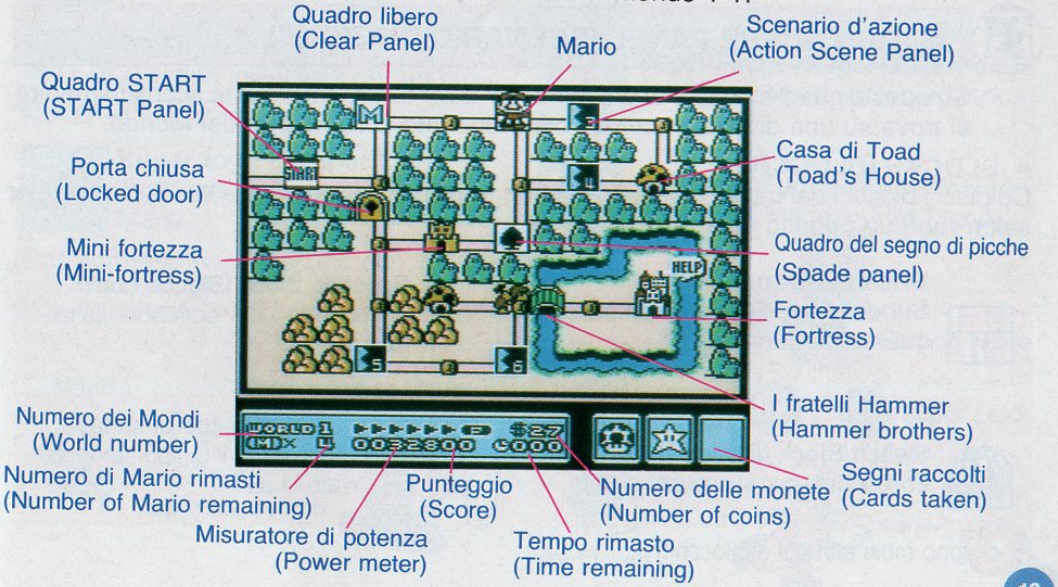


Lo schermo con il titolo apparirà premendo il pulsante START mentre ti trovi sul modulo dimostrativo (DEMONSTRATION MODE). A questo punto puoi selezionare il gioco singolo o doppio per mezzo del pulsante SELECT. Premendo nuovamente il pulsante START apparirà la mappa del Mondo n. 1 e il gioco avra inizio.



COME GIOCARE IN SINGOLO

Questa è la mappa del Mondo n. 1. Sposta Mario sul quadrato con il n. 1 e premi il pulsante A. A quel punto apparirà lo scenario del Mondo 1-1:



START PANEL (QUADRO START)

Questo è il punto di partenza per Mario.

ACTION SCENE PANEL (SCENARIO D'AZIONE)

Su questo quadro appare uno scenario di azione. Se Mario viene sconfitto mentre si trova su uno di questi scenari viene riportato sulla Mappa del Mondo.

• BLOCKS (BLOCCHI)

Colpisci i blocchi dal basso o cerca di distruggerli urtandoli lateralmente. Potresti veder saltar fuori un oggetto utile!

Brick (Mattone)
Super Mario riesce a rompere questo mattone.

Question Block (Blocco con?)
Un oggetto utile potrebbe saltar fuori.

Switch Block (Blocco Mutevole)
Toccandolo può succedere di tutto.

Jump Block (Blocco di salto)
Calcolando bene il tempo potrai saltare molto in alto.

(E ci sono molti altri tipi di blocchi!)

• OGGETTI

Moneta (Coin)
Raccogli 100 monete e guadagnerai un extra Mario.

Fungo 1-Up (1-Up Mushroom)
Guadagni un extra Mario.

Stella (Starman)
Ti rende invincibile per un breve periodo di tempo.

Super Fungo (Super Mushroom)
Trasforma Mario in Super Mario.

Super foglia (Super Leaf)
Trasforma Mario in Raccoon Mario.

Fiore del Fuoco (Fire Flower)
Trasforma Mario in Fire Mario.

(E le sorprese non finiscono qui).

GUADAGNA ANCOR PIÙ POTENZA RACCOGLIENDO OGGETTI DI QUESTO GENERE

Mario

Super Mushroom

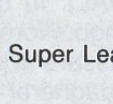
Super Mario

Super Leaf

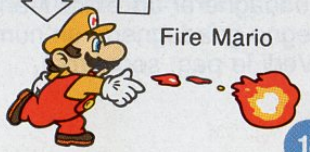
Fire Flower

Racoon Mario

Fire Flower



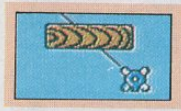
Super Leaf



Fire Mario

• ASCENSORI (LIFTS)

Ci sono diversi tipi di ascensori.



Rail Lift (A rotaie)
Ascensore su rotaie.

Rotary Lift (Rotatorio)
A volte fa un movimento rotatorio. Attento a non cadere!

Donut Lift (a ciambella)
Con queste ciambelle è più facile un abbassamento che un sollevamento. Se ci capiti sopra si scuotono e ti lasciano cadere.

Directional Lift (Direzionale)
Puoi controllare la direzione di movimento di questo ascensore saltando e premendo la freccia desiderata mentre sei a mezz'aria.

• GOAL

Al termine di ogni scenario d'azione troverai un quadretto - rete (GOAL). In questo riquadro lampeggeranno tre segni diversi (Fungo, Fiore e Stella). Con un salto cerca di afferrare il simbolo e passare al prossimo livello. Se riuscirai ad afferrare tre simboli guadagnerai un extra Mario. Se ne afferrerai tre dello stesso segno guadagnerai un numero di extra Mario ancor maggiore. (Vedi le pag. seguente).

3 Funghi	2 extra Mario
3 Fiori	3 extra Mario
3 Stelle	5 extra Mario

- I segni vengono esposti sul margine inferiore dello schermo.
- Al termine di uno scenario d'azione ti verranno assegnati dei bonus in proporzione al tempo rimasto.
- Qualsiasi nemico rimasto sullo schermo nel momento in cui toccherai il riquadro-rete verrà trasformato in monete.

ATTENTO! QUESTI SONO MORTALI!

Perdi un Mario se:

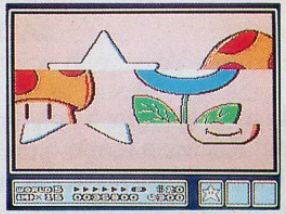
- Vieni toccato da un nemico.
  Se a quel punto tu sarai Super Mario non perderai una vita ma ti limiterai a ridiventare un Mario normale. Se invece sei a quel punto diventato un Raccoon Mario o un Fire Mario tornerai ad essere Super Mario. Se verrai colpito Mario lampeggerà per qualche secondo e durante quegli attimi sarà invincibile.
- Se cadi in un buco o nel fuoco.
- Se vai fuori tempo massimo. (Tempo a livello 0).

QUADRO DI CANCELLAZIONE

Non appena riuscirai a superare uno scenario di azione apparirà questo quadro che potrai superare senza problemi.
Nel gioco per due, se sarà Luigi a superarlo, sullo schermo apparirà una "L".

QUADRO DEL SEGNO DI PICCHE (SPADE PANEL)

In questo caso fai un gioco di tipo slot machine (a monetine). Dovrai riuscire ad allineare i segni. Premendo il pulsante A farai rallentare e scivolare in basso una fila di segni. Se riuscirai a completare un quadro otterrai degli extra Mario.



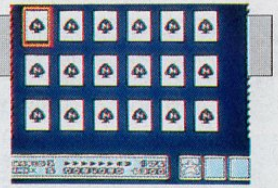
Mushroom Picture (Fungo) 2 extra Mario

Flower Picture (Fiore) 3 extra Mario

Star Picture (Stella) 5 extra Mario

(Puoi anche passare oltre questo punto senza giocare se lo desideri).

SEGNO DI PICCHE CON "N"



A volte potrà apparire sullo schermo questo quadro che contiene una scheda di memoria da completare. Scegli una scheda per mezzo della ✥ pulsantiera direzionale e conferma la scelta premendo il pulsante A. Scegli poi un'altra scheda. Se saranno uguali riceverai gli oggetti illustrati sulla scheda. Potrai continuare fino a quando sbaglierai due volte di seguito.

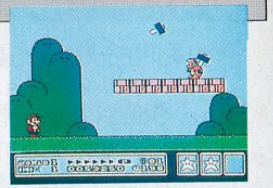
MINI FORTEZZA & PORTA CHIUSA

A guardia della Mini Fortezza c'è Boom Boom, un servitore di Bowser molto duro da combattere. Sconfiggendone uno ricevi una palla magica e la Mini Fortezza crolla al suolo. E a quel punto la porta chiusa si apre.

CASA DI TOAD

Mario può trovare degli oggetti molto utili qui dentro. Posizionati di fronte a uno dei forzieri e premi il pulsante B. Il forziere si aprirà facendo saltar fuori un oggetto. (Puoi anche, se lo desideri, passare oltre questo punto senza entrare).

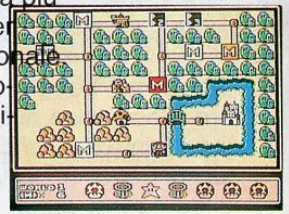
I FRATELLI MARTELLO (HAMMER BROTHER)



Non potrai fare a meno di incontrare di tanto in tanto questi fratelli. A quel punto dovrai affrontarli in una battaglia e se riuscirai a sconfiggerli verrai premiato con un oggetto speciale.
Gli Hammer Brothers cambiano da mondo a mondo.

OGGETTI CHE POTRAI USARE SULLA MAPPA

Potrai usare sul Quadro Mappa gli oggetti raccolti sia nella Casa di Toad che sconfiggendo gli Hammer Brothers. Puoi usare un solo oggetto per volta. Mentre ti trovi sul Quadro Mappa premi il pulsante B per esporre sullo schermo gli oggetti di cui sei in possesso (che appariranno nel riquadro sul bordo inferiore dello schermo). Per mezzo della pulsantiera direzionale scegli l'oggetto che desideri usare e conferma la scelta con il ✚ pulsante A. Se sullo schermo ha più di un quadro di oggetti spostati da schermo a schermo per mezzo delle frecce UP o DOWN della ✚ pulsantiera direzionale. Puoi raccogliere fino ad un massimo di 28 oggetti. Se ne raccoglierai un ventinovesimo esso prenderà il posto del ventottesimo.



Super Fungo (Super Mushroom)
Trasforma Mario in Super Mario

Fiore del Fuoco (Fire Flower)
Trasforma Mario in Fire Mario

Super Foglia (Super Leaf)
Trasforma Mario in Raccoon Mario

Costume di Rana (Frog Suit)
Trasforma Mario in Frog Mario

Costume di Tanooki (Tanooki Suit)
Trasforma Mario in Tanooki Mario

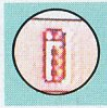
Nuvola di Jugem (Jugem's Cloud)
Ti permette di passare oltre uno scenario di azione senza giocare.

Ali Magiche (Magic Wing) Puoi volare attraverso uno scenario di azione fino a quando non incontri un nemico.

Stella (Starman)
All'inizio di uno scenario d'azione sarai invincibile per un breve tempo.

Martello (Hammer)
Usato sulla mappa per spaccare le rocce.

Carillon (Music Box) Ti permette di far addormentare sulla mappa gli Hammer Brothers e altri nemici.



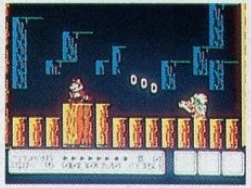
Fischietto Magico (Magic Whistle)
Non si sa molto su questo fischietto. Cerca di trovarlo:

Ancora (Anchor)
L'ancora può impedire alle navi aeree di muoversi.

"Perdinci! Mario ha davvero dei nuovi assi nella manica... speriamo di riuscire a fermarlo!"

FORTEZZA (FORTRESS)

Questa è la Fortezza situata al termine del Mondo n. 1. Il Re è stato trasformato da uno dei figli di Bowser. Tu ora devi ritrovare la bacchetta magica!



Questo è il guardiano del Mondo n. 1. Tu devi saltargli in testa tre volte per sconfiggerlo. Se non ci riuscirai la nave aerea si sposterà su una posizione diversa della Mappa. Rincorrila e sfidala un'altra volta!

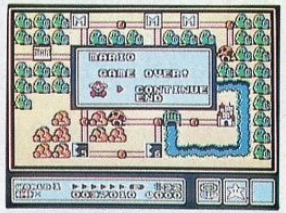
Quando poi l'avrai sconfitta riceverai la bacchetta magica e potrai ritrasformare il Re in essere umano. E poi via con il Mondo n. 2...

FINE DEL GIOCO

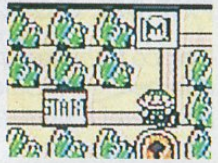
Il gioco termina quando avrai perso tutti i tuoi Mario e apparirà lo schermo di fine partita. (Game Over). Seleziona CONTINUE o END per mezzo della ✚ pulsantiera direzionale e poi premi il pulsante START.

Se sceglierai CONTINUE
Il gioco ricomincerà dall'inizio del Mondo in cui ti trovavi in quel momento.
- Potrai conservare tutti gli oggetti in tuo possesso.
- Tutti i quadri di cancellazione torneranno ad essere quadri di azione
- Se avrai abbattuto la Mini Fortezza essa rimarrà distrutta.

Se invece sceglierai END
- Tornerai al Mondo n. 1.



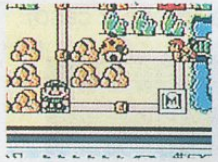
COME GIOCARE IN DOPPIO



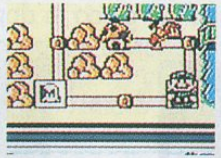
In questo modulo di gioco Mario è il giocatore n. 1 (Controller 1) mentre Luigi è il giocatore n. 2 (Controller 2). I due giocatori tentano a turno di superare o di competere fra loro. Nel momento in cui uno dei due giocatori arriva sullo stesso punto della mappa in cui si trova l'altro verrà inserito il modulo di battaglia del giocatore n. 2 (illustrato qui sotto) premendo il pulsante A.
Nel modulo battaglia (come nella versione del gioco Mario Bros originale) se uno dei giocatori viene colpito dal basso dall'altro contendente, una delle schede del giocatore colpito verrà eliminata ed in questo modo potrai "rubare" la scheda del tuo avversario o liberarti di schede che non vuoi.

Nel modulo battaglia il perdente viene spostato sul punto in cui ha avuto luogo la battaglia mentre l'altro giocatore può continuare il gioco.

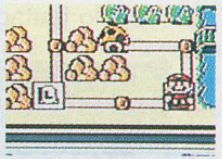
Nel modulo battaglia del gioco in doppio non puoi perdere alcuno dei tuoi gicoatori extra (anche se non vieni colpito da un nemico!)



Una battaglia sta per cominciare fra Mario e Luigi.



Se vince Luigi...



Se vince Mario...

COME GIOCARE A "MARIO BROS"

Uno dopo l'altro Spiny, Crab, Fighter Fly e altri saltano fuori dai tubi. Scopo del gioco è di colpire questi nemici dal basso per rovesciarli e poi calciarli lontano. Fino a quando saranno capovolti non riusciranno a muoversi. Se però lascerai un nemico capovolto a lungo si raddrizzerà e ti affronterà, questa volta molto molto arrabbiato! Se riuscirai a colpire il POW potrai capovolgere tutti i nemici contemporaneamente.

- Il POW sparisce dopo essere stato colpito tre volte.
  Il giocatore che avrà colpito 5 nemici in totale vincerà.
  Se invece verrà toccato da un nemico perderà.

Spiny

Crab

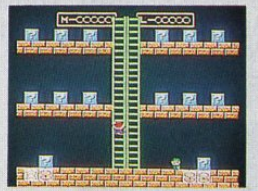
Fighter Fly

POW

Nel modulo battaglia del gioco in doppio ci sono tre altre possibilità (prese a caso):

Vince chi per primo guadagna 5 monete!

Evita le fiamme... prendi le monete!



Ci sono 5 monete nascoste fra i blocchi.

FINE DEL GIOCO NEL MODULO PER GIOCARE IN DOPPIO

In questo modulo quando il gioco finisce per uno dei giocatori appare il quadro GAME OVER. Scegli CONTINUE o END posizionandoti con le frecce della pulsantiera direzionale e poi premi il pulsante START.

Se scegli CONTINUE
Il gioco inizia all'imbocco del mondo in cui ti trovavi al momento dell'interruzione e tutti i quadri cancellati torneranno ad essere quadri di azione

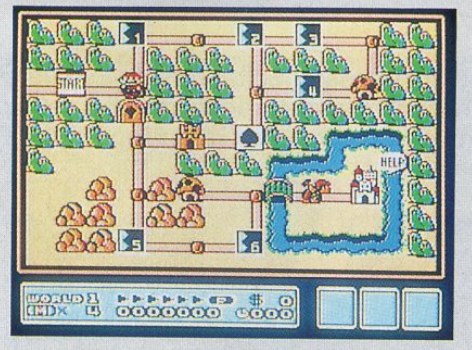
Se sceglierai invece END
L'altro giocatore continuerà da solo.

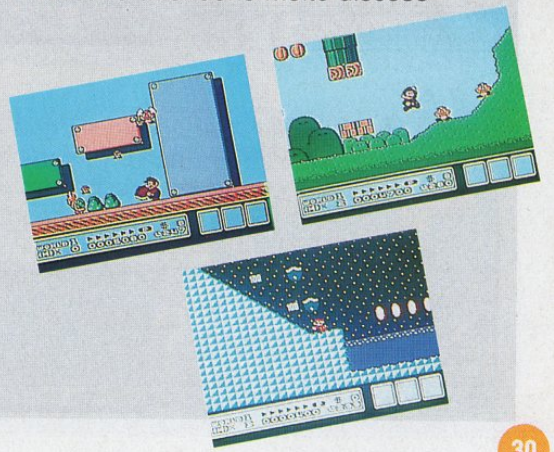
GLI OTTO REGNI

E ora diamo un'occhiata agli otto regni che compongono il Mondo dei Funghi. Ognuno di essi è unico nel suo genere... spesso così meraviglioso che ti farà dimenticare di essere in battaglia contro il vile Bowser. Ma attento! Tutto è possibile nel Mondo dei Funghi.

Mondo 1 Mondo dei Prati

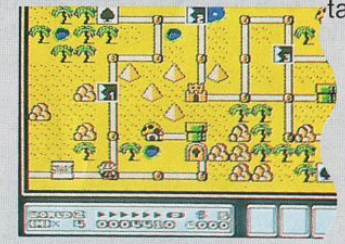
Mario comincia qui il suo viaggio. Ad ogni mossa lo attendono molte discese e diversi nemici.

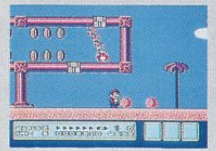


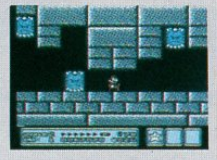


Mondo 2 Mondo del Deserto

Attento! Nel Deserto si sono persi tanti viaggiatori stremati di forze! Guardati dalle sabbie mobili e preparati ad affrontare i tranelli che ti attendono alle piramidi.

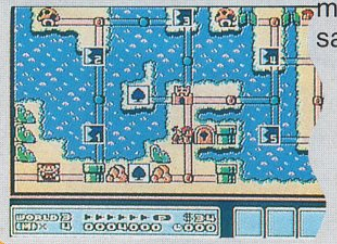


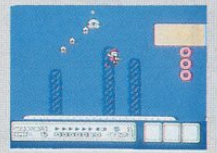




Mondo 3 Mondo delle Acque

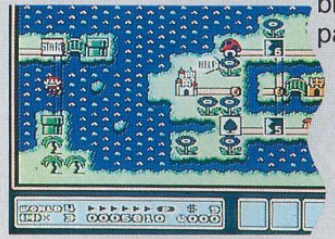
Questo mondo è tutto bagnato! Solo un nuotatore veramente in gamba riuscirebbe ad attraversarlo. Fai del tuo meglio per trovare un Costume da Rana (Frog Suit) Ti sarà immensamente utile!





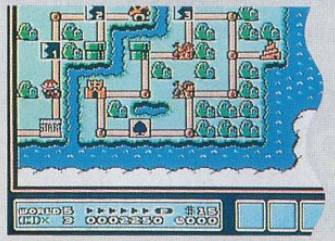
Mondo 4 Mondo dei Giganti

In questo mondo tutto è gigantesco, le montagne, i fiumi, il territorio e persino i nemici! Persino Super Mario è un bruscolino a paragone dei nemici che incontrerà in questi paraggi.



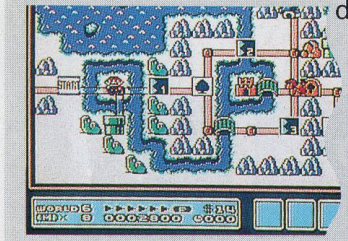
Mondo 5 Mondo del Cielo

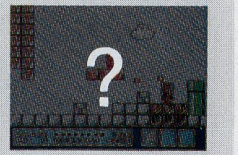
Qui ci sono diversi punti difficili. La capacita di volare di Raccoon Mario gli sarà di molto aiuto.



Mondo 6 Mondo dei Ghiacci

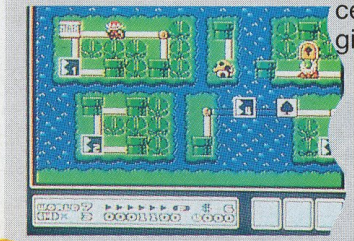
Tutto è scivoloso in questa regione. Attento a come cammini. Questo è un mondo molto grande e puoi trovarci degli oggetti interessanti.

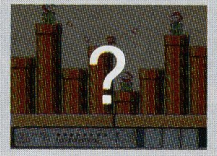


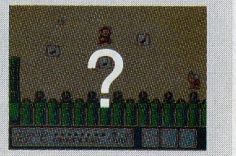


Mondo 7 Mondo dei Tubi

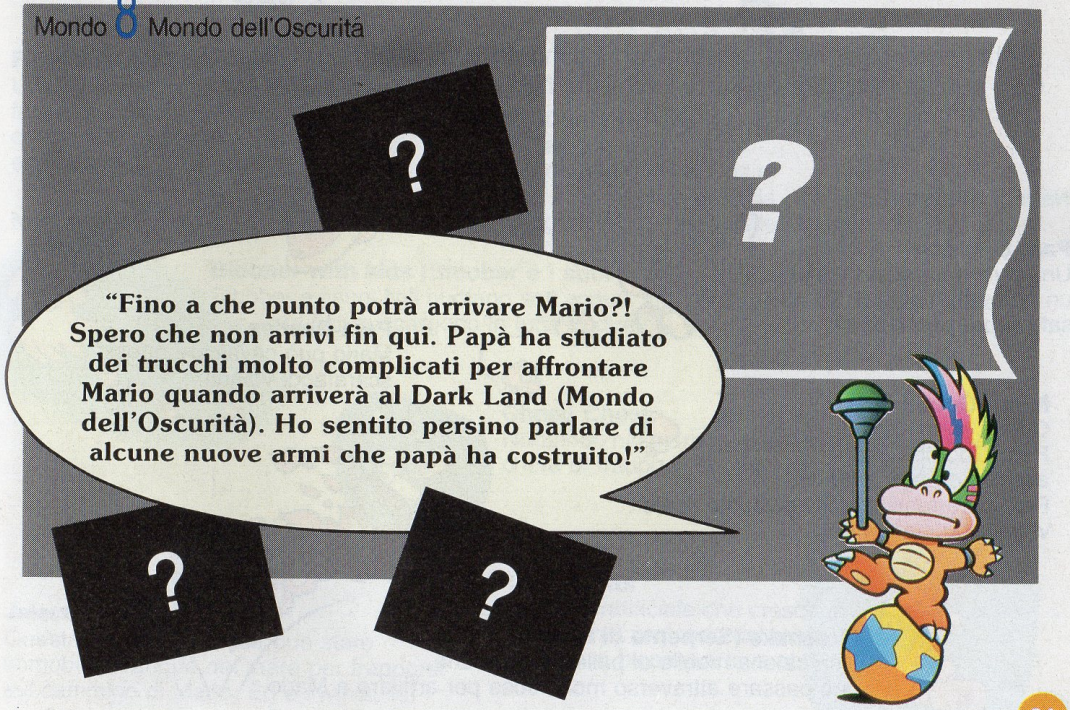
Dovunque guardi non vedi che una miriade di tubi! Con tutti quei tubi ci sarà senz'altro tanta vegetazione che cercherà di far rallentare il cammino di Mario. Non scoraggiarti però, sei vicino ormai alla tua meta!







Mondo 8 Mondo dell'Oscurità

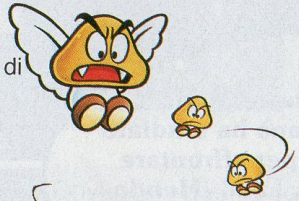


I PERSONAGGI

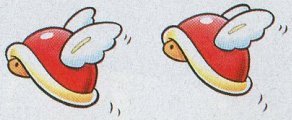
Un bel numero di nuovi personaggi si sono aggiunti alla tribù di tartarughe di Bowser. Con queste informazioni su di loro sarai ben preparato ad affrontarli.

Nemici di superficie

Para-Goomba
Una nuova versione volante di un ben noto nemico. Se gli salti sopra perde le ali.



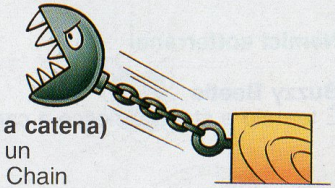
Para-Beetles
Mario può cavalcare questi scarafaggi volanti



Micro-Goombas
Questi sono i figli di Para-Goomba che si avvinghieranno a Mario. Per liberartene premi il pulsante A più volte e rapidamente.

Firesnake (Serpente di fuoco)
Una catena mobile di palle di fuoco che può passare attraverso molte cose per arrivare a Mario.

Fire Chomp (Magiafuoco)
Una palla nera seguita da una scia di fuoco che lancia palle incandescenti contro Mario. Attento! Potrebbero esplodere!

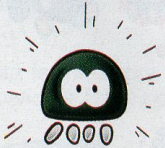


Chain Chomp (Palla a catena)
Anche se è legato ad un blocco da una catena Chain Chomp è un nemico duro da sconfiggere. Solo l'invincibile Mario potrà riuscirci.

Nemici d'Acqua

Bloober with kids (Bloober e i suoi figli)
Bloober e i suoi figli nuotano sott'acqua. Hanno un parente, Scattering Bloober, i cui figli si spargono in tutte le direioni.

Cheep Cheep
Nuotando nel mare questo pesce tutto spinoso cercherà di frapporsi sul cammino di Mario.

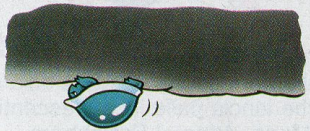


Jelectro
Questa medusa elettrica può stare immobile ovunque nel mare per frapporsi sul cammino di Mario. Ed è invincibile!

Lava Lotus
Un fiore artificiale che cresce e fiorisce nel profondo del mare. Attento ai blocchi di lava che emette.

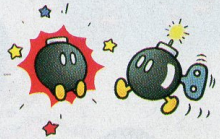
Nemici sotterranei

Buzzy Beetle
È tornato e stavolta riesce a camminare sul soffitto!



Spike
Di solito è abbastanza calmo. Ma se vede Mario comincia a tirargli addosso delle palle irte di spunzoni acuminati! A volte lo si vede anche in superficie.

Bob-omb
Fin che cammina Bob-omb sembra carino. Ma attento a quando comincia a lampeggiare perché esploderà distruggendo tutto intorno a sè.

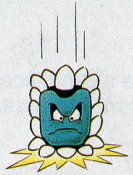


Nemici volanti

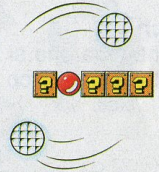
Rocky Wrench
È una tartaruga che ha l'aspetto di una talpa. Appare improvvisamente e comincia a lanciare chiavi inglesi addosso a Mario.

Nemici della Fortezza

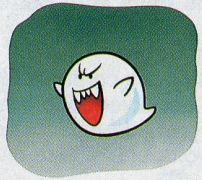
Thwomp
Se Mario gli va troppo vicino Thwomp cercherà di schiacciarlo. E poiché Thwomp è coperto di spunzoni acuminati Mario non può toccarlo.



Rotodisc
Ruota su se stesso e in giro per lo schermo per rendere la vita di Mario difficile.



"Boo" Diddly
Troppo timido per guardare chiunque in viso. Ma se ti giri...



Hot Foot
Di solito sta fermo sopra ad una candela accesa. Ma se Mario si avvicina Hot Foot cercherà di acchiapparlo.